

Una riga al giorno

Idee e giochi per imparare a scrivere



di Luisa Mattia

5 marzo 2025





1. Da dove partiamo per fare una buona storia?
2. Ma come è fatta una storia?
3. Come si impara a inventare le storie?
4. Immaginiamo una storia?
5. Di chi e di che cosa ha bisogno una storia?
6. Come si fa a costruire un personaggio?



Per iniziare: una storia con le macchie

- Se succedesse che sulla pagina di un racconto cadessero delle macchie di marmellata, che cosa succederebbe? Che cosa potremmo fare? Ma è ovvio, dovremmo cercare di “salvare” la storia!
- Insieme ai bambini, inventiamo così personaggi, situazioni, oggetti ecc. per ogni macchia «dispettosa» e completiamo la storia.
- L'ideale sarebbe poter registrare la NUOVA storia per poi riascoltarla tutti insieme.

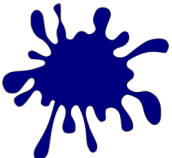
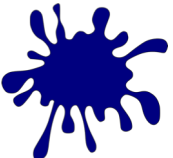



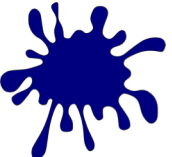


GIOCHIAMO: una storia con le macchie

C'era una volta  che passeggiava in un bosco.

Aveva con sé un . A un certo punto sentì un rumore strano che

sembrava provenire da . Incontrò  ... Arrivò a .

Tutto sembrava tranquillo ma all'improvviso .

C'era da aver paura di . Aiuto! Aiuto!



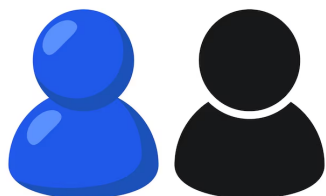
1. Da dove partiamo per fare una buona storia?



Guardiamoci intorno



Scegliamo un ambiente



Decidiamo quali saranno i personaggi



2. Ma come è fatta una storia?

- Lo **schema**
di Propp
- 1. Equilibrio introduttivo (**situazione iniziale**)
 - 2. Rottura dell'equilibrio (**esordio**)
 - 3. Azioni dell'eroe (**peripezie**)
 - 4. Ristabilimento dell'equilibrio (**scioglimento**)





GIOCHIAMO: fiabe e fantasia

Facciamo un gioco con le fiabe classiche, per esempio:

- *Cappuccetto rosso*
- *Cenerentola*
- *Biancaneve e i 7 nani*

Raccontiamole identificando i 4 punti dello schema di Propp.

“Obbediscono” allo schema? Sì. Quindi non c’è spazio per la creatività?

Che cosa succederebbe se il racconto fosse in alcune parti illeggibile?

Inventiamo...



3. Come si impara a inventare le storie?

- I. Calvino, **Tarocchi**

Quando le carte affiancate a caso mi davano una storia in cui riconoscevo un senso, mi mettevo a scriverla.

- G. Rodari, **Le carte in favola**

Personaggi/oggetti/luoghi/situazioni





GIOCHIAMO: una storia collettiva

- Su un mazzo di carte incolliamo immagini ritagliate da riviste o giornali.
- Facciamo scegliere a un bambino una carta: dovrà «raccontare» l'immagine raffigurata dando così inizio a una storia collettiva.
- Su un cartellone il bambino dovrà poi disegnare questa prima parte della storia; il compagno vicino dovrà pescare un'altra carta e continuare il racconto, illustrandolo sul cartellone accanto al primo disegno.
- Il gioco continua così fino all'ultimo bambino.



4. Immaginiamo una storia?

La
fantasia
impara

L'immaginazione
vede

La
creatività
racconta

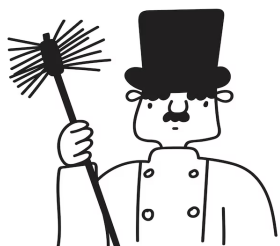
Costruiamo
una storia con
le immagini





GIOCHIAMO: parole a caso

Costruiamo una storia con parole scelte a caso, per esempio:



spazzacamino



scarpa



torta



capitano



bambino

Chi inizia a inventare partendo da una di queste parole?



Se la parola scelta fosse «**spazzacamino**» la storia potrebbe iniziare così:

«C'era una volta uno spazzacamino sul tetto, che puliva e puliva camini senza fermarsi mai. Non scendeva mai dai tetti e non sapeva com'era fatta la terra. Conosceva solo i tetti e il cielo finché un giorno...»

Passiamo parola a qualche altro bambino. La storia potrebbe proseguire così:

«... finché un giorno non gli cadde una scarpa giù per un camino. Non si può fare lo spazzacamino senza scarpe! E così decise di andarla a recuperare...»



5. Di chi e di cosa ha bisogno una storia?

Una **storia lunga**
non è necessariamente una **buona storia**.

Una **buona storia**
è una storia che si può raccontare in **cinque righe**.





GIOCHIAMO: lo srotolo

Prendiamo un foglio bianco su cui il primo giocatore scrive, senza che gli altri sappiano niente, un **CHI**, cioè un personaggio che gli viene in mente.

Dopo aver piegato il foglio per non far vedere cosa ha scritto, gli altri giocatori vanno avanti: **CON CHI** (un altro personaggio); **DOVE** (un luogo); **QUANDO** (un tempo); **COSA FANNO** (un'azione); **COSA DICE LUI** (una battuta); **COSA DICE LEI** (un'altra battuta); **COSA DICE LA GENTE** (una terza battuta); **COME VA A FINIRE**.



Nel gioco dello srotolo abbiamo visto che le domande partivano da «chi» e «con chi». Questo perché serve un/una protagonista e, naturalmente, un/una cattivo/a da sconfiggere.

Ma che caratteristiche devono avere i prescelti?

SCOPRIAMOLO CON UN GIOCO!





GIOCHIAMO: 5 e non più di 5

Il gioco consiste nello scegliere solo cinque caratteristiche per ogni protagonista. Per esempio:

- L'eroe/l'eroina: bellezza - forza - supervista - amuleto - povertà.
- Il cattivo/la cattiva: ricchezza - alito cattivo - spada che distrugge - drago in cantina - avarizia.

Inviando una storia in cui i protagonisti hanno queste caratteristiche.



6. Come si fa a «costruire» un personaggio?

Le storie vivono con i personaggi che le abitano. È dunque importantissimo scegliere quelli giusti e, soprattutto, saperli muovere e raccontare bene.

Come si fa a costruire un bel personaggio? Come ce lo raffiguriamo?

La prima cosa è immaginare il suo aspetto. Un ottimo «catalogo» di personaggi è quello che troviamo attorno a noi, nel nostro gruppo, nella nostra classe... Impariamo a osservare: facciamo il gioco dell'identikit.





GIOCHIAMO: chi l'ha visto?

Un pericoloso malvivente si aggira per la classe: per catturarlo bisogna fare il suo identikit. Noi siamo il commissario, un bambino è il malvivente, altri due sono i collaboratori (gli «appuntati»), il resto della classe i testimoni.

Diciamo al nostro malvivente di «nascondersi» dai compagni.

Il «commissario» inizierà a interrogare i testimoni, ovvero i suoi compagni. Alcuni appuntati prenderanno «appunti». Ogni testimone potrà fare l'identikit del ricercato e confrontarlo con quelli degli altri.



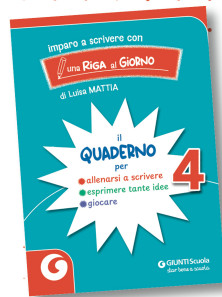
L'identikit

1. Per prima cosa cerchiamo di ricordare com'era il suo aspetto fisico: orecchie a sventola? Lentiggini? Naso a patata?
2. Poi passiamo agli abiti: cosa indossa il ricercato? Felpa, una scarpa bianca e l'altra rossa, minigonna ecc.
3. Poi passiamo alle caratteristiche «speciali»: si mette le dita nel naso, divora merendine, indossa sempre gonne, porta il 45 di scarpe...
4. Alla fine facciamo uscire il ricercato dal nascondiglio e lo confrontiamo con l'identikit.





Scrittura



GIUNTI Scuola
star bene a scuola





Una riga al giorno

Impariamo a scrivere con Luisa Mattia

 una RIGA al GIORNO



 una RIGA al GIORNO



[Scopri che cos'è
una riga al](#)

 una RIGA al GIORNO



[Segui i consigli
di Luisa Mattia](#)

 una RIGA al GIORNO



[Partecipa al
contest](#)

 una RIGA al GIORNO



[Leggi le storie
dei bambini](#)

Partecipate al contest e inviateci le vostre storie:
formazione@giunti.it

